プリティ・フィギュア

Pretty Figure

MJ マテリアル①

模型情報・別冊

380yen



PERFECT
DETAILED
S-HEAVY
VERSION

HI・METAL L・GAIM

SUPER
REAL
MODEL
1/100
SCALE

厚いジャマーがオレをさらに熱くする!

[redacted]

Crew	1
Height(metes)	20.7
Weight(tons)	19.1
Optionar Arms	
Rand Booster Light	×1
Power Rancher	×2
Binder	×1
Lancer	×1
S•main	×2



シリンダー・ニージョイントを忠実に再現し、全29ヶ所各関接可動によりフレキシブルポーズ可能。さらにアイアンを10ヶ所もアーマーに使用することで、よりハイメタルなエルガイムを完成。また付属のランドブースターライト、パワーランチャー×2、バインダー、ランサー、S・マイン×2などの多くのアクセサリーパーツがバリエーションを豊かにした。

●全国の有名玩具店・デパートでお買い求め下さい。

株式会社バンダイ　ボビー事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111 電話(03)842-5151代

プリティ・フィギュア

Pretty Figure



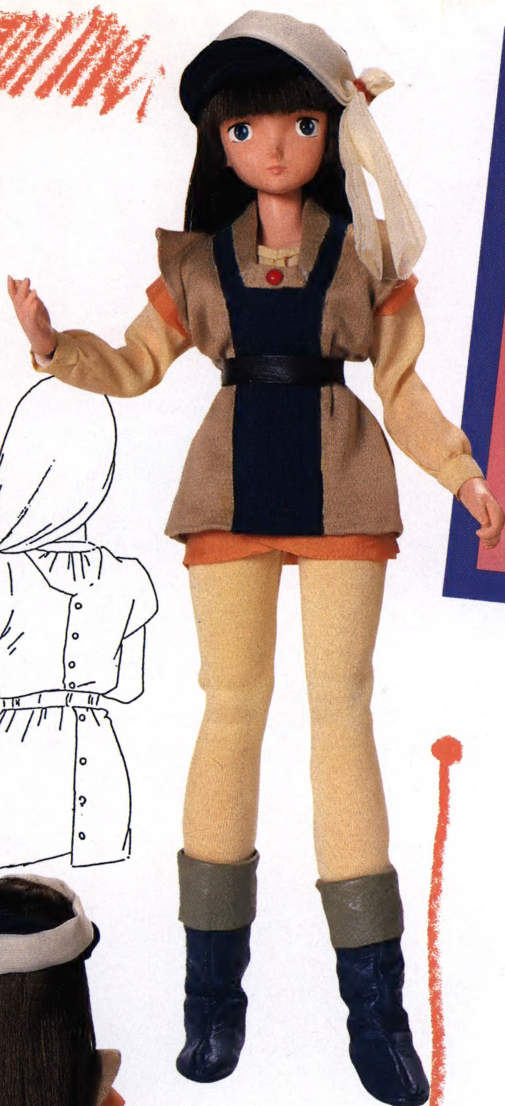


















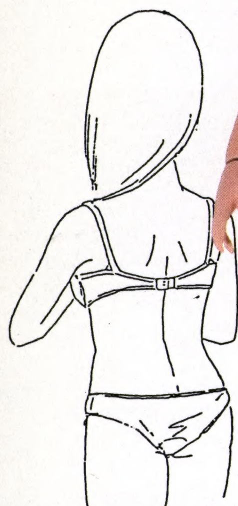


ファンネリア・アム

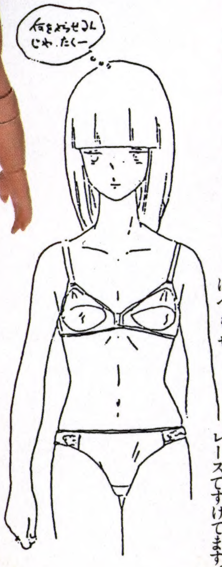
MODELING/石井 和夫
PHOTO/石川流星

黒い髪を風の流れにまかせて
忘れ果てたコアムの大地を走る少女　アム
時には　ちょっぴり　オテンバになるけれど
本当は　男の子の優しさと愛を追い求める
女の子

3.
下着姿であります。







はっきりいってペチャパイです。もむほどありません。Aカップ。

レースですけてます。

2.
ワンピースを取った状態。

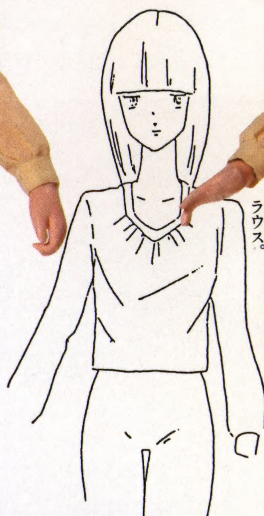






ブーツはショートです。

1.
スモックを取った状態。



そで口、ひろげないようにうでと同じくらい細目のブラウス。



リリス・ファウ

MODELING/石井 和夫
PHOTO/高瀬ゆうじ

亡びゆく運命(さだめ)の　羽のある美しき人々
夢の彼方に　その思いを秘めて
人の悲しさと喜びを　知る羽のある美少女
その小さな肢体の中に　熱き思いを求めて
時には　ダバの心の友となり
時には　レッシィの心の声となる
美しきリリス　君の心の思いは何処へ





ガウ・ハ・レッシィ
（岸木　馨）



HEAVY METAL L-GAIM



チャム・ファウ

MODELING/石井 和夫
PHOTO/高瀬ゆうじ



AURA BATTLER
DUNBINE



MODELING／かざみゆう

バイストン・ウェルの歌が聞こえる
それは　人と人の　心と心の　戦いを悲しむ歌声
遠く　海と山の　間にある　バイストン・ウェルを思い
人と人の　心と心の　安息を求めて　歌う少女の歌声
美しき羽のある精　チャム・ファウの歌声
バイストン・ウェルの記憶を求めて
ひとり　地上をさまよう少女
ミ・フェラリオの性(さが)ゆえに
地上より呼ばれし　聖戦士ショウの
心に触れて　悲しみを思う
ショウの心となり　心が触れ逢う時
それは　力の源となる
チャムの　ショウを思う　心ゆえに
愛の力と呼べりしか
かなわぬ　聖戦士との　愛



死の翼アルバトロス 峰不二子

Lupin The Third

MODELING/今池 芳章
PHOTO/石川流星

プリズムの心をもつ　美女　不二子
時には愛を求め　時には熱い弾丸を込める
敵か　味方か　謎の美女　不二子
グラマラスな肢体の輝きに　男たちは心を惑わす
美しき肢体は　危険なささやきか
熱きマシンガンの銃口がうなる時
不二子の心はプリズム
峰不二子　ルパンの永遠の恋人











FRIGHT

●私のフィギュア観　　今池 芳章

僕のフィギュア作りにおける、第一の目標は、いかに、そのキャラクターの持っている〝雰囲気〟が表現できるか、という点です。顔を似せることも、正確なプロポーション取りをすることも、ポーズで動きを感じさせることも、すべて、そのためのひとつのファクターでしかありません。もちろん、これらはフィギュアを製作する上で、重要なポイントです。が、しかし、絵のとうりに立体化することが、フィギュアを似せることになるとは思わないのです。

フィギュアがうまく作れるかどうかは、製作者が、そのキャラクターなり物語世界を、いかに感じ、受けとめ、そして愛せるかによってこそ決まるのです。技術的なレベルの高さということを、軽視する気は毛頭ありませんが、それよりも僕は、作者のキャラクターに対する思入れや熱気を大切にしたいと思います。

第二の目標は、自分の個性が、うまくだせるかどうかです。自己のオリジナル作品でない限り、小説からの立体化にしろ、絵からの立体化にしろフィギュア作りは、ある作家の個性に、自分の個性を重ねる作業なのですから。

こんなことが、簡単にできるとは、とうてい思えませんが、この２点こそ、僕のフィギュア作りの目標であり夢なのです。



LUPIN THE 3rd CHATEAU DE CAGLIOSTRO

MODELING/石井 和夫
PHOTO/高瀬ゆうじ

ドロボーはまだできないけど
きっと覚えます――
足長おじさん　ルパンに心を惹かれ
清き心の内を　言葉にする美少女
カリオストロの可憐な花
クラリス・ド・カリオストロ



ダーリン　ダーリン
フワリ　フワ　フワ
オニっ娘　ラムが空を翔ぶ
ビキニ・スタイルの女の子が
宇宙の彼方からやってきた
純情可憐美少女なんのその
ワイルドでSFチックなゴーイング
マイ・ウェイ・ギャル
ダーリン　どこへ行くっちゃ



このページは、原著作者の了解を得て構成いたしました。

うる星やつら

MODEING/石井　和夫
PHOTO/高瀬ゆうじ





●私のフィギュア観　　石井　和夫

木を削ってガンダムやザクを製作していたのが４年前のこと。フォルモという粘土の発見とともにフィギュア１号(セイラさん)を完成させたのが２年前のことでした。

それからというもの、男キャラ５体（ス、少ない！）女キャラ16体（オ、多い！）その他４体（動物などなど）を作ってきたわけですが、いまだ満足のいく作品が生まれないまま試行錯誤を繰り返しているわけであります。ところが、さらに試行錯誤のニュータイプが現われたのです。それは、この本の冒頭に紹介された動くフィギュア・ファンネリア・アムなのです。

このアムちゃん、粘土と輪ゴムとハリ金で中のギミックを構成しとりますが、まだいくらか難点が残っているため完璧とはいえないのです。(でも、解決は近いです。)ですが、この可動ギミックのフィギュアを使用することによって、１体で（又は複数でも同じですが…）色々な場面を作り上げることが可能ともなるわけです。そして、この可動フィギュアによって、新しいフィギュアの世界が切り開ければと思っております。

試行錯誤はまだまだ続きそうです。

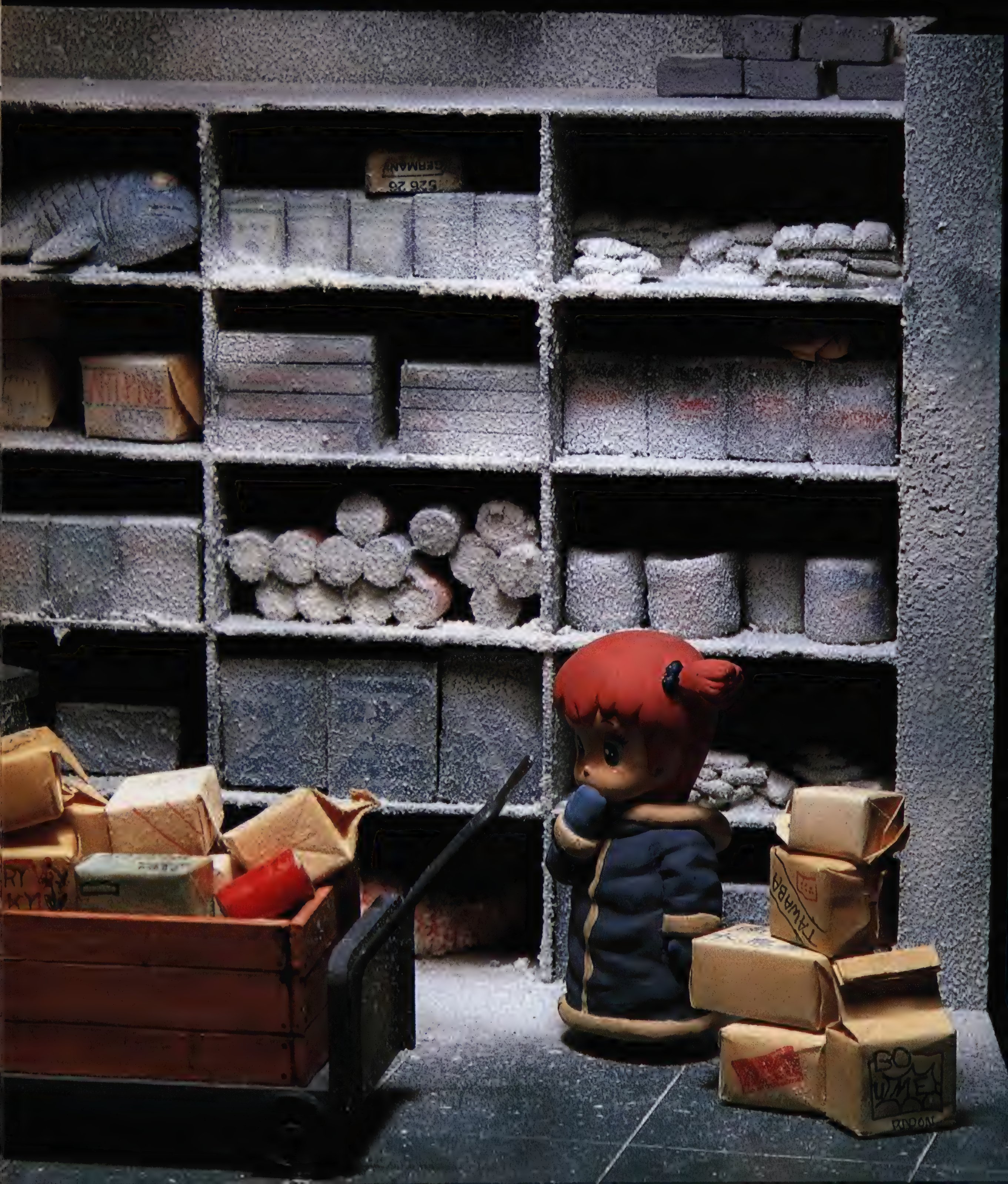
ところで、自分のフィギュア製作の心構えですが、まず作りたいキャラクターの設定資料等を集めまくって、ジックリ見続けます。そして、そのキャラのイメージこのイメージによってすべてが変わってくるを頭の中にたたきつけてから作業を始めます。(フィギュアはイメージが命)

製作するフィギュアの大きさですが、1/6前後がほとんどです。1/12以下の作品は、今のところ作っておりません。(でも最近オリジナルで1/12のキャラを作りました。)

やはり作る時の大きさは、1/8か1/6より大きめの物を作ってから小さいスケールの物を作っていた方がいいかと思います。(あくまで私の考えです)

それと、製作期間ですが、つい半年ほど前までは平均２～３ヶ月かけて作っていました。(現在でも１ヶ月位はかかっています) やはり、締め切りなどがない時は、じっくり時間をかけることが良き作品を作り上げるコツではないでしょうか。フィギュア、バンザイ！





ルチーナ&マルロ

MODELING/白井武志&にんじんクラブ
PHOTO/石川流星

ROUND VERNIAN VIFAM

ジェイナス号の可愛いい　カップル
ルチーナとマルロ
ちっちゃな淑女　ルチーナ
ちっちゃな紳士　マルロ
まだまだ子供でも、ふたりが力をあわせれば
もう、りっぱな大人
お兄ちゃんたちの手伝いをしようと　ガンバル　ふたり
ルチーナとマルロは　とっても素敵な　カップル



バイファムGAL

MODELING/紋谷成志



マキ&ペンチ

MODELING/白井武志

●私のフィギュア観 白井 武志

アニメのキャラクターは、二次元の住人です。彼らには、二次元の中でこそ魅力を発揮する特徴や、そのまま三次元に写し変えることのできない矛盾があります。それらを、立体化の際、巧妙にアレンジしなくてはなりません。そして、二次元にはなかった、立体としての新しい魅力を現出させねば意味がない。これは、難かしい作業ではあるけれど、同時に、創造する喜びを、充たしてくれます。フィギュアの場合、僅か0.何ミリかのバランスの狂いが、その表情と印象を、一変させます。それを、自分の理想により接近させるための、試行錯誤の過程こそが、僕を今もフィギィア製作に、駆り立てるものなのだと思います。

前ページのルチーナとマルロは、今回、おまけとして気軽に作ったものだったのですが、仲間の協力で、ディオラマ仕立てとなりました。ある日のジェイナス号のライフスケッチとでも思って下さい。



ラナ CONAN THE BOY FUTURE

MODELING/今池 芳章
PHOTO/石川 流星

アジサシと心を触れ合う不思議な少女
ハイハーバーに思いを寄せ
アジサシに思いを語る少女　ラナ
コナン　わたし泣かないわ
アジサシさん　この思いをコナンにとどけて
コナンを思い　コナンを信頼する　ラナ
未来に夢を求め、新世界に希望をはせる



MOBILE SUIT
GUNDAM

セイラ・マス

MODELING/石井 和夫
PHOTO/高瀬ゆうじ

眠りなさい　セイラ　戦いの疲れを忘れなさい　セイラ
遠く　思い出の夢の中
兄キャスバルと遊んだ　楽しき日々
今では　敵味方にわかれ　戦いの日々
悲しき運命を背負う少女
ホワイトベースの中で　ひとり　心を閉ざす少女
アルテイシア・ソム・ダイクン









GARAXY EXPRESS 999

MODELING/大上 敦志

●私のフィギュア観　　大上 敦志

私にとってフィギュアは気分転換の材料と言うべきものでしょう。オリジナルのフルスクラッチモデルばかり作っていると、時々とてつもなくイヤになってきてしまうのです。そんな時イラストを描いたり、フィギュアを作ります。

今流行のガレージキットは好きにはなれません。やはり、風が吹けばヘアーがなびくくらいでなくては納得できないのです。ですから、私がフィギュアを製作する場合は、とうていコピーできない程、徹底的にディテールアップします。高価なガレージキットが売れているそうですが、もう一度模型というものを考えてほしいですね。たとえヘタクソでも、自分だけのオリジナルの方が、はるかに価値があると思うのです。

とんがり帽子の メモル

リルル星からやってきた　ちっちゃなレディ　メモル
オテンバで　好奇心いっぱいの女の子
ちっちゃな体に　夢は大きく
ボオボオの背に乗って　夢色飛行
地球のおともだち　マリエルとの楽しいおしゃべりは
時を忘れた　ふたりだけの世界



MODELING/

MODELING/石井和夫

姿 今日子 プラレス3四郎

MODELING/瀬里花







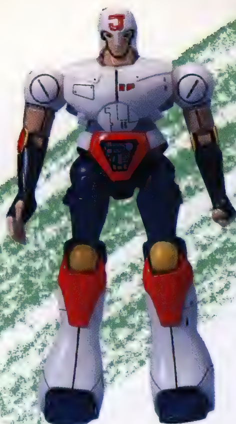




●私のフィギュア着色法

やすらひろちか

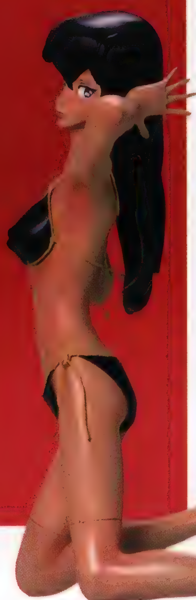
フィギュア造型にとって作者のイメージや表現が重要な様に「塗り」もまた、自分なりのイメージや表現をできるだけつぎこむことが、大切ではないでしょうか。ただし造型のとき程作者のセンスが問われることはない様です。基本的な技術、具体的な作業手順を把握する。何色に塗るか、どこから順に仕上げるか、整理することです。塗膜を均等にする。筆ムラを出さずに塗ることです（平筆を多用し、広い面ならエアブラシがベストでしょう。塗料はエナメル系、つや消しが楽でしょう。）表現力。思いどうりに塗る。まず思いどうりに塗り分けることです。次に思いどうりに色を出すこと。（原色からの混合で、各種の色を出せる様になればよいのですが、色の素は金属イオンなどですから化学変化等で思った色はむしろ出にくいでしょうし、また同メーカーどうしの混合でさえ分離はさけられません。この際、色数を増やすことがベストだと思います。）用具をそろえる。自分なりに使いやすい筆や道具をそろえることです。（毛先がまったくそろわない筆では、単順な塗り分けさえ至難の技です。）











シーラ・ミスティ

MODELING/千草 巽
PHOTO/石川 流星

君の　髪は　ムラサキの思い
君の　瞳は　妖しく輝き
君の　唇は　真紅のにおい
君の　胸は　ビーナスの面影
君の　脚は　神々の罪
君の　心は　ミステリアス
君の　名は　シーラ・ミスティ



●私のフィギュア観　千草 巽（ちぐさ たつみ）

ポリパテの削り出しによるシーラ・ミスティである。バキュームフォーム製のコスチュームは完成した本体を型取りして、それを元に原型を製作、熱成形する。原材料にファンドで無く、ポリパテを使用したのは、その方が精度が出し易いからだ。――などという話は本当はどうでも良い事なのだ。フィギュアを製作する人は興味があるだろうが。

問題はどう出来たかであってどう作ったかではないのだろう。

私がフィギュアを製作するに当って常に目標としているものがある。興福寺の阿修羅王像がそれだ。凄いなんてもんじゃない。その像を見ただけで阿修羅王というキャラクターがどう思い、どう生きたかが感じられる。阿修羅王そのものだ。

ここまで来ると何で出来ているかなんて事はどこかに吹っ飛んでしまう。

技術とか能力とかではなく気迫の問題なのだろう。どこぞのマンガのセリフではないが阿修羅王を創るのだという執念が形を作り上げてしまったのだろう。

一生に一度でいい。そんなものを創りたい。もしそこまでの気迫と執念を集約する事が出来るようになればぜひチャレンジしたいテーマがあるのだ。

MJ ORIGINAL
ドラゴン少女

MODELING/海野洋二&速水仁司

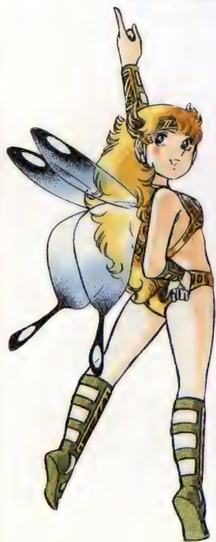
■イラスト／居村真二
模型情報'84年2月号（VOL．54）の表紙を飾ったイラスト「深淵からの脱出」とそのディオラマ。この時から○○少女という呼び方が一般化してしまったようだ。

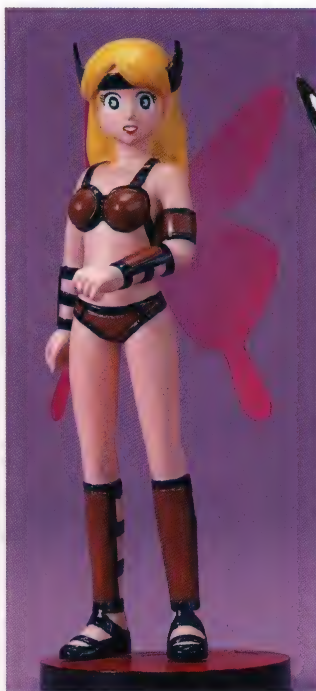




ジュン

MODELING
/秋山 徹郎









■キャラクターデザイン／居村真二
"オットバイ"シリーズのボックスアートを描いた居村真二先生によるキャラクターで、模型情報'83年7月号（VOL 47）より連載されたコーナーの"3DJAM"のマスコット。プラモ妖精という設定。

MS少女

MODELING/海野 洋二

■キャラクターデザイン／杉原昌子

模型情報の常連投稿者のひとり、杉原さんのコーナー“あにめみーはーぐらふぃてぃ”が出来たのが'84年3月号（VOL. 55）。

このイラストは'84年5月号に載ったもので、オリジナルキットにもなりました。





MJ ORIGINAL

みずしまCAT

MODELING/伊藤 宏之
(キャラクターデザイン／
水縞とおる)



アナザー・ゼットン

MODELING/伊藤 宏之
(キャラクターデザイン／烈風羅可庵)



SAILER BATTLER

MODELING/伊藤 宏之
(キャラクターデザイン／烈風羅可庵)



●私のフィギュア観　　伊藤 宏之

最近のフィギュア製作者達の技術は素晴しいものです。造型技術もさることながら、さらに、２Ｄから３Ｄへの変換技術もあるわけで、これはもう美術品、芸術品、特殊技術として認められてもまったくおかしくないはずです。ところが現在は製作の対象がアニメ、マンガキャラクターなので今一つ世間に相手にされていないのです。この辺が私は非常にくやしいですね。まあ素直な素人の意見というのも大切なのですけどね。我々もそろそろアニメ、マンガキャラクターから脱しなければいけないのかもしれません。世間の評価に対して文句を言うのはそれからかもしれませんね。

夢幻境戦士 エリア

MODELING/秋山 徹郎&佐藤 直樹

■キャラクターデザイン／後藤啓介
■メカデザイン／加藤洋之
ワイド判になった'84年7月号から連載開始されたオリジナル3Dストーリー。ファンタジックなキャラクターが菊地秀行先生のストーリーとあいまって人気急上昇。













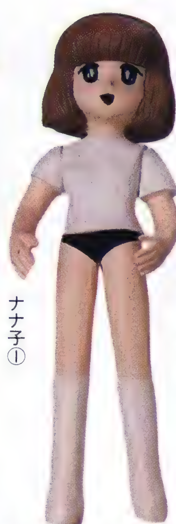


秋山徹郎ALL FIGURE カタログ CATALOG


エルチ・カーゴ②


エルチ・カーゴ①


ラグ・ウラロ


ナナ子①


ミャア


ひばりくん


魔子


クラマ姫


ミンキーモモ


エルちゃん


十的(とまと)ゆかり


チャム・ファウ


クリィーミー・マミ


優



リリス・ファウ

●私のフィギュア観　秋山 徹郎

最近ようやくフィギュアも市民権を得たようである。もともとフィギュアはオマケ的存在と思われていたが（欧米でのプラ製やメタル製のヒストリカル、ファンタジー・フィギュアは既に歴史を持っている。）日本でもアニメフィギュアという形ではあるにしろ、やっとひとり歩きを始めたと考えていいだろう。現在、私は1/12というサイズに固定してフィギュアを作っているが、始めは1/35という例のサイズの人形を改造していた程度だった。しかし1/35だと顔などは5㎜位しかなく、製作にかなりの困難をともなうし、表現にも限界があった。そういうわけでだんだんとサイズが大きくなり、1/12に落ちついたわけである。が、これ以上サイズが大きくなると今度は日本の住宅事情を無視することになるし、フィギュアというよりも「人形」といったイメージが強くなるように思うのだ。よく、材料には何を使っているのか、という質問を聞くが、材料については何でも良いと思う。現に私もポリパテ、エポパテ、ファンド、プラキャストを代表としてその他諸々の素材を使っている。



みゆき


ダイコンIIIの女の子


ビリン・ナダ


チャム・ファウ


キャット・ガール（「劇画村塾」創刊号より）


ナナ子②


キッチ・キッチン



ラムちゃん



セレナ（オリジナル・キャラクター）



あおい

AKIYAMA'S FIGURE

バンダイ FIGURE KIT ヒストリー

小田 雅弘


ズラリ並んだ1/20キャラコレ10種。イセリナとララアのスカート類には工夫が凝らされている。どれも高水準の出来だ。


ジェッターマルス
バンダイのプリティフィギュアの元祖ジェッターマルス＆美理。


ハイ・スクールラムちゃん


キラメキラムちゃん


いとしのラムちゃん


ときめきラムちゃん

うる星やつらシリーズ（82年）
当時としては、女の子フィギュアだけで商品ラインを組む事は、大英断に近かった。それだけ思考が硬かった時期である。現在の目で見ると若干キビシイが、爆発的人気を迫したシリーズである。



沖田 十三像
ヤマトブームの時に実験的に作られたメタル製沖田艦長像。限定販売品であった。

模型史の中のプリティ・フィギュアの発生

そもそも女の子の人形と言うのは、女の子だけの物だった。しかしそれは「お人形」と言う事であって、今日の女の子フィギュアの流れとは、直接関係は無いだろう。それと言うのもキャラクターナイズされたフィギュアを「造る」という点で今日と関わっているからだ。遊ぶ行為は恥かしくても、コレクションとか造型する上では一種のオブラートにくるまれてしまうからでもある。キャラクターで考えるなら、シャーリー＝テンプルの、テンプルちゃん人形とか一種独特のキャラクターを基にした物が、今日のキャラクターフィギュア（ドールか？）の祖と考えられるだろう。

昭和40年あたりは、TVキャラクターの黄金期であったせいもあって、TVとか映画、マンガを介して、キャラクタードールの目芽えがあった様な気がする。特に今井科学のベストセラー、マスコットフィギュアシリーズには、いわゆる戦闘的なヒーローの他に、魔法使いサリー、リボンの騎士のサファイア姫、スーパージェッターのカオルさん、果てはアンデルセン物語のハンスやエリナといったソフトキャラが結構含まれていた。「お人形」を買うのは恥しくても、プラモフィギュアなら恥かしくは無かった事だろう。またその頃のキャプテンスカーレットなど、エンジェル達の人形ゆえの生めかしさは記憶に新しい所である。今でも熱狂的な支持層を待つ、バービードールもその頃が最盛期だったし、007やナポレオン＝ソロを手掛けたギルバートからは、「ハニーにおまかせ」のハニー＝ウェスト人形も出ていたくらいだ。ただ残念な事に技術がまだ未発達だったため、タミヤの人形改造コンテストの様な物が出るまで、フィギュアはプラモ市場では全く目を向けられなかった。また、鉛という素材への不信感もあってメタルフィギュアも脚光を浴びられなかった。



ファンタジィ・ライオン



ファンタジィ・ドラゴン

ベース付フィギュアで表現されたDrスランプシリーズ。はっきり言ってこのシリーズで初めてオーロラばりのフィギュア感覚が日本で一般化した。



ガンダム・キャラコレ（81年）



メーテル

劇場版999の時にあんそにいが出した50cmメーテル。頭にひもの付いた壁かけ人形である。



キャプテン・ハーロック

同じく999の頃にプラモ用の原型として作られた30cmハーロック。商品の3倍寸に作られている。



モデルメーカー岩瀬昭人を中心にして、製作されたラムちゃんの改造バリエーション。この頃はプラフィギュアベースの改造でも大変だった。

キャラコレがプリティ・フィギュアブームを

バンダイも昭和40年代なかばから、キャラクターフィギュアを手掛けてきた事は記憶に新しい。忍者キャプター、ゴレンジャー、仮面ライダーシリーズ、変身忍者嵐もその流れである。現在の様なプリティフィギュアに近い物にはジェッターマルスの様な物もある。しかしこれはプラモデルとして、プラ材質の人形であって、いわゆるフィギュアとは呼べないだろう。その後のヤマトブームの時も、松本零士キャラは一部の人形改造ファンの間で作られはしたが、商品として市場へ出る所までは行かなかった。やはり初めてキャラクター物としての「フィギュア」が市場に出たのは、ガンダムのキャラコレシリーズである。このあたりになると造型素材の普及期と重なった事も手伝って、潜伏していた数多くのフィギュアファンが突出してきた時期でもあった。ガンダムの場合、半分はミリタリーズムもあったせいか、商品化に際しては極単な冒険では無かったのだろう。但し女性フィギュアが圧倒多数で売れたのは周知の事実である。人種的には、ミリタリーファンやアクチュアルゲーマーから輪が広がっていった様だ。その後Drスランプから、鳥山明氏のカバーイラストを中心に数点がキット化されたが、実にポップなアメリカナイズされたアートを基本にしていながら、今一つ注目されなかったのは実に残念である。時期が早かったのかもしれない。続くうる星やつらのラムちゃんシリーズからは、新しいフィギュアファンのパワーが吹き出し、このあたりからプラフィギュアベースにたよらず、手造りフィギュアモデラーが序々に増え始め、独自にプリティフィギュアを追求していた秋山徹郎氏のミンキーモモに至っては、本誌上でプレゼント企画を立てた所、物凄い反響を呼び、あげくの果てには、ミンキーモモキット化まで実現させてしまったほどである。

ガレージキットはメーカーを超えるか!?

昭和58年には、メカ、怪獣を中心にガレージキットブームが押しよせる。ブームと言う呼び方は嫌だが、それまであまりに特殊造型素材が一般に知られていなかっただけに、一種の反動の様な形で、「作り手」側のアプローチが市場に影響を及ぼしたのは事実である。特に企画から設計、金型製作、市場へという順路を考えた場合、少数とは言え原型を即座に作り、シリコンモールドからポリエステル樹脂に反転というスピード感覚は、現代の世想に充分訴えたに違いない。またこれは怪獣でも実証されたが、テーパーに対してあまりにシビアなインジェクションモールドに比べ、シリコンモールドならではの暖かみのある造型がプリティフィギュアの感覚にマッチした点にも注目しておきたい。

それまでのプラ材とパテの世界から、ファンド等紙粘土による原型製作法が普及した事も大きく手伝っている所である。さらにフィギュアにたけた、特定のモデルメーカーに人気が集中し、理解度に対する信用性も見逃がしてはならないだろう。それ程フィギュアとはメンタルな分野なのである。

最近ではガレージフィギュアメーカーの他にツクダのナウシカ、チャム＝ファウ、スーパーガール等、メジャーメーカーの進出も目覚ましい様だ。その辺りをバンダイに逆にうかがったところ、メーカーにはメーカーにしか成し得ない所もあるし、個人フィギュアモデラーにも個人なりの長所がたくさんあるのだから、フィギュアファンと共にメーカーの良さを利用してもらって新しい分野を開拓していきたいとの事であった。ユーザー&メーカーの新時代である。

ミンキーモモ(83年)

秋山氏の手づくりモモが82年11月。バンダイのキットが出たのは83年8月である。ガレージキットの入手がまだまだ困難だった時期だけに、バンダイでキット化させてしまったファンのパワーには脱帽。キットは1/12で、伝説美神ミンキナーサ付き。秋山氏の影響も随所に見受けられる。秀作キット。

ホバギー(83年)



ガウ・ハ・レッシィ(1/24)原型(84年)



1/48ホバギーは、メカとフィギュアをうまく融合させたキットだ。欲を言えば1/35、1/24でも良かったのだが。企画途中で中止になったホッグやレッグにもフィギュアが付く予定だったのが惜しまれる。フィギュアの原型は3倍寸で作る事が多く、1/24スパイヤルフローのガウ・ハ・レッシィは伊藤宏之氏が原型を製作した。フィギュアの原型は感受性が重要なので、これからもアマチュアモデラーがどんどん介入してゆく様になるだろう。

●編集後記

過去にメーカーから発行される小冊子というと販売促進を目的としたPR誌的なものばかりでしたが、このMJ別冊は脱PR誌をねらって、今、話題のプリティフィギュアを特集してみました。モデラーの力作がたくさん揃いましたが、バンダイで商品化のために作ったものでは無く、あくまでも個人による作品集なのです。表紙のイラストはカナメプロの小原渉平氏（プラレス3四郎のメカデザイナー）で、"姿今日子さんで…"とお願いしたら、カナメプロのオリジナルビデオ「幻夢戦記レダ」('85年2月発売)の主人公ヨーコになってしまいました。これもバンダイで商品化するわけではありません…言いわけばかり（加藤智）。

ついに待望のフィギュアの特集号が出来ました。といっても編集した人間の好みが全面に出てしまった感じで、人によっては「何が、プリティフィギュアだ」と言われるかもしれませんね。とにかく、MJ別冊第1弾としてこのような写真集を編集させてくれたバンダイさんに感謝、カンシャ！

ほかにものせたかったフィギュアモデラーはたくさんいたのですが（特に福島県の三星政広さん第2集が作れる時は、ぜひ協力してください）…。

最後にこの特集号を作るにあたってフィギュアモデラー、御協力いただいたみなさん、どうもありがとうございました（安井尚志）。

■写真／サンフォトサービス社、高瀬ゆうじ、石川流星（講談社写真部）
■本文コピー／徳木吉春
■レイアウト／藤森尚隆
伊沢信行
■協力／海洋堂ホビー館
OZ★ショップ
ホビーショップ・ラーク
OFF
講談社

毎週土曜日夜7:00よりテレビ朝日系列で放映中

とんがり帽子のメモル

きのこのおうちの中は…6つのおへや





メモルのちいさなおうち

※商品の仕様は、実際の物と一部異なる場合があります。 標準価格 ¥1,980

とってもかわいいメモルの世界……メモルファンタジー



メモルのおともだち

（6人・10種）予定標準価格 各¥350

灯がつきとてもステキ！
ミニライトとしても
使えます。



メモルのおうち

予定標準価格 各¥950 おともだちのおうちもあります。

おうちとお花は5種類づつ
組み合わせて遊んでね♡

ジオラマ

予定標準価格 各¥550



お人形は別売りです。

株式会社バンダイ
レミー事業部
東京都台東区駒形2-5-4〒111 ☎03(842)5151(代表)

BANDAI BANDAI

MJ マテリアル 1 プリティ・フィギュア
模型情報別冊・MJマテリアル1 プリティフィギュア 昭和59年11月6日発行 編集人 加藤 智 発行人 山科 誠
発行所 〒424 静岡県清水市柚師町702 (株)バンダイ静岡工場 電話 0543-65-5362(代) 印刷 小野美術印刷 定価 380円